Programa de Desenvolvimento Humano pelo Esporte

MÓDULO II
TEORIA E PRÁTICA

Módulo II - SITUAÇÕES COMPETITIVAS COM CRIANÇAS DE 08 A 10 ANOS

Encontro 2
11 de agosto
2012

CEPEUSP

INSTITUTO AYRTON SENNA

O QUE TORNA UMA COMPETIÇÃO INFANTO-JUVENIL FORMATIVA/EDUCATIVA?

- objetivos claros da instituição participante.
- envolvimento/protagonismo/responsabilidade das crianças e adolescentes.
- alinhar interesses individuais em prol de objetivos comuns (dos participantes).
- exaltar os talentos individuais de cada participante.
- estabelecer e acompanhar metas individuais e coletivas.
- comunicação/informações simples e significativas.
- possibilitar novo olhar, diferente do enfoque dado pela mídia e do modelo “adulto / de alto rendimento”.
- posicionamento do professor.
- arbitragem educativa.
- adaptação dos jogos/regras.
- objetivo da competição/evento deve estar claro para todos os envolvidos.

O que se espera (postura, ações, intervenções) de um **TÉCNICO** em uma situação competitiva infanto-juvenil?

Omisso
Burocrático
Despreparado

- Mediador / Liderança.
- Respeitar as fases do desenvolvimento e a individualidade.
- Ética e coerência nas ações e cobranças.
- Qualificação profissional: conhecer a modalidade, leitura do jogo.
- A competição serve para avaliar o desempenho como um todo.
- Instrumentos de avaliação (questionário).
- Empatia, dialogar com respeito.
- Autonomia.

Exagerado
Muitas informações
Muitas intervenções

O que se espera (postura, ações, intervenções) de um **ÁRBITRO** em uma situação competitiva infanto-juvenil?

Omisso
Burocrático
Despreparado

- Habilitado, não professor.
- Arbitragem de atletas e professores em aulas e torneios internos.
- Cautela nas advertências.
- Formação pedagógica específica para as categorias de base.
- Controle emocional e intervenções educativas.
- Dialogar com respeito.

Exagerado
Muitas informações
Muitas intervenções

Leitura

Trecho do capítulo 5 - Estabelecimento de metas,do livro Fundamentos da Psicologia do Esporte e do Exercício (Weinbrg,2008. p. 329-347)

Aspectos didático-pedagógicos que devem ser pensados:

- **Adequação à faixa de idade:** tipos de metas, linguagem, dinâmica do jogo;
- **Regulamento:** sistema de pontuação;
- **Objetivo:** jogar, se divertir, ganhar, alcançar metas;
- **Preparação do grupo:** compreensão da dinâmica do jogo, estabelecer metas, adequar metas às possibilidades na competição;
- **Avaliação/continuidade:** elementos para avançar em novas etapas de estabelecimento de metas individuais e coletivas no processo formativo e em futuras competições.

Utilização das Metas na OLIPET

Recurso pedagógico e referencial de aprendizagem, acompanhamento e desenvolvimento.

Utilização das Metas na OLIPET

GI:

-Individual e específica para cada jogo;

- Construída antes da competição, a partir da vivência dos jogos;

- Podem ser modificadas durante a competição;

-Avaliação durante o evento no instrumento;

-Possibilidade de revisão das metas após a competição.

Exemplos de Metas do GI

Jogo Queimada Pula Cone:

-Arremessar X bolas corretamente;

- Conseguir ouvir o outro;

- Fazer X gols;

-Queimar X pessoas;

-Ser queimado só X vezes.

Utilização das Metas na OLIPET

GII:

-Coletiva e geral ;

- Definida no dia da competição e registrada no instrumento de acompanhamento;

-Avaliação no final do evento com auxílio do mediador de equipe;

-

Utilização das Metas na OLIPET

GIII e GIV:

Metas de Compromisso e Organização, e de Jogo: referência para a preparação e possibilidade de continuidade após a realização dos torneios

- Coletivas ;
- Definida no dia da competição e registrada no instrumento de acompanhamento;
-Avaliação no final do evento com auxílio do mediador de equipe;
-Pontuação para as metas alcançadas.

Exemplo de Metas do GIII - Voleibol

1. Marcar no mínimo 2 pontos de saque direto (sem nenhum jogador adversário resvalar na bola).
2. Marcar no mínimo 2 pontos de bloqueio.
3. Marcar no mínimo 2 pontos de cortada.
4. Marcar no mínimo 15 pontos.
5. Sofrer no máximo 15 pontos.
6. Acertar 50% dos saques.
7. Realizar no mínimo 6 jogadas com os 3 toques.
8. Não sofrer ponto por tocar na rede ou invasão de quadra.
9. Colocar em quadra ao longo da partida todos os jogadores e garantir que todos realizem pelo menos um saque.

Obs.: nas metas referentes à cortada não serão consideradas bolas largadas.

Exemplo de Metas do GIV

1. Marcar no mínimo 3 pontos de saque direto (sem nenhum jogador adversário resvalar na bola).
2. Marcar no mínimo 3 pontos de bloqueio.
3. Marcar no mínimo 2 pontos de cortada de jogador do fundo da quadra.
4. Marcar no mínimo 2 pontos de cortada com jogada de finta.
5. Marcar no mínimo 20 pontos, considerando apenas os 2 primeiros sets.
6. Sofrer no máximo 20 pontos, considerando apenas os 2 primeiros sets.
7. Acertar 50% dos saques.
8. Realizar no mínimo 12 jogadas com os 3 toques.
9. Não sofrer ponto por tocar na rede ou invasão de quadra.
10. Utilizar durante um set o sistema 6:0.
11. Utilizar durante um set o sistema 4:2.
12. Colocar em quadra ao longo da partida todos os jogadores e garantir que todos realizem pelo menos um saque.